

DAFTAR PUSTAKA

- Van Der Spuy, Rex, *Advanced Game Design with Flash*, Friends of an Apress Company, United States of America, 2010
- Sitorus Lamhot. 2015. *Algoritma dan Pemrograman*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Suyanto. 2007. *Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning dan Learning*. Bandung, Indonesia.
- Ibnu Zakifardan. 2016. *Implementasi Algoritma Dynamic Weighthing A* Untuk Pencarian Rute Terpendek Pada NPC Dan Fisher-Yates Shuffle Untuk Pengaturan Konten Pada Game 3D Finding Diamond*. Teknik Informatika, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, Indonesia.
- Alfian1, Riwinoto2. 2015. *Implementasi Pathfinding dengan Algoritma A* pada Game Funny English Menggunakan Unity 3D Berbasis Graf*. Batam : Politeknik Negeri Batam
- Mosaud Nosrati, Ronak Karini, dan Hojat Allah Hasanvad. 2012. *Investigation of the *(Star) Search Algorithms: Characteristics, Methods and Approach*. Islamic Azad University, Shaneh, Iran.
- Baskara Arya Pranata, dkk. 2015. *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D*. Jakarta : Penerbit Elex Media Computindo.
- Davidov, Dmitry dan Markovitch, Shaul. 2006. *Multiple-Goal Heuristic Search*. Computer Science Department. Technion, Haifa 32000, Israel.
- Sukiman, Jeffrey. 2012. *Simulasi Pencarian Shortest Distance Path*. Teknik Informatika, STMIK IBBI, Medan, Indonesia.
- Saprizal Nasution1, Mardiana2. 2015. *Simulasi Algoritma A* Untuk Menyelesaikan Pathfinding*. Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknik Harapan Medan, Medan, Indonesia.